



**ACTAS**

**IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

**Universitat Jaume I, Castellón  
2011**

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

# De la tecnología audiovisual a la realidad virtual fantasías de género en el cine de Cronenberg

**SILVIA GUILLAMÓN CARRASCO Y JORGE BELMONTE AROCHA**

## 1. Introducción

En la actual sociedad posmoderna, la relación entre el cuerpo y la tecnología ha planteado una de las fisuras más importantes en la concepción de la subjetividad, la cual ha sido representada una y otra vez en el imaginario fílmico contemporáneo. La enigmática y fascinante relación entre el humano y la máquina, explorada tanto por el cine como por otros (viejos y nuevos) medios en el ámbito de la ciencia-ficción, ha planteado la figura del *cyborg* ("cybernetic organism"), una criatura híbrida, ambigua, que rompe con la dicotomía naturaleza-artificialidad. Esta figura, que cuestiona las fronteras y nos trae a colación el impacto de la tecnología sobre el cuerpo humano, ha servido como metáfora política de los nuevos sujetos posmodernos en el feminismo contemporáneo, proponiendo la reivindicación de lo híbrido como oposición a los principios fundamentales de la división sexual (Haraway, 1995). Esos 'organismos cibernéticos' que amenazan la identidad única, firme y esencial, característica del sujeto moderno, esas criaturas que, fruto de la *pop culture*, han llegado a suscitar reflexiones tan cruciales para la política feminista como las que aparecen desarrolladas en el *Manifiesto para cyborgs*, provocan la necesidad de plantearnos en qué medida el desarrollo tecnológico al que estamos asistiendo en estas últimas décadas puede contribuir a un cuestionamiento del pensamiento occidental, un cuestionamiento de las dicotomías y teleologías que rigen el discurso moderno y que han conducido, entre otras cosas, al establecimiento de la diferenciación entre los géneros y a la regulación de los placeres.

Nos planteamos en estas líneas cómo leer los nuevos productos culturales que surgen a raíz de la revolución tecnológica, textos y discursos como los que analizamos en este trabajo, que nos abordan con nuevas representaciones del sujeto, nuevas fantasías de género en las que el componente tecno-orgánico irrumpe y cambia el concepto tradicional de 'sujeto sexuado', amenazando la noción del cuerpo como totalidad, la polarización sexual y, consecuentemente, la economía de la reproducción. Las películas que analizamos en este trabajo y que consideramos representaciones sintomáticas de este fenómeno, *Videodrome* (1982) y *eXistenZ* (1999) —ambas dirigidas y guionizadas por David Cronenberg— abordan las nuevas fantasías de hibridación —del yo con el otro, de lo orgánico con lo inorgánico, de lo masculino con lo femenino— que están cambiando las nociones tradicionales de 'sujeto', 'cuerpo', 'género' y 'sexualidad' y que pueden ser interpretadas, en la línea que recientemente ha planteado De Lauretis (2010) con el proceso de descomposición del paradigma epistemológico de la modernidad.

## 2. De la imagen analógica a la 'nueva carne'

El argumento de *Videodrome* se centra en la pesadilla alucinatoria a la que se ve sometido Max Renn, un cínico productor de pornografía y programas de violencia cuya aburrida existencia da un giro radical cuando entra en contacto con *Videodrome*, una extraña emisión que proviene de Pittsburgh. La emisión de *Videodrome*, capturada por Harlan, el técnico pirata de Max, no tiene tramas ni elevados costes de producción. La señal es sucia —con las rayas y el grano característicos de la imagen electrónica— y presenta un nuevo concepto de violencia audiovisual: una secuencia en la que dos encapuchados torturan a una mujer

desnuda frente a una pared de barro. Pero lo más sugerente de Videodrome es que lo que vemos en la pantalla parece completamente real: no hay montaje ni tramas o efectos visuales y la imagen plana del encuadre delimita drásticamente el plano, lo que impide toda noción de profundidad de campo. La visión de esta imagen sacude emocionalmente al protagonista y, fascinado ante lo que considera una verdadera revolución de la industria del porno, empieza a investigar para descubrir de dónde proviene la emisión y cómo puede adquirir el programa para comercializarlo. La entrada en escena de Nicki Brand, una existosa periodista radiofónica que trabaja en un programa llamado “Rescate emocional”, empieza a cambiar el curso de los acontecimientos. Max inicia una relación con la periodista, marcada por un consensuado sadomasoquismo. En uno de sus encuentros sexuales, marcados por el previo visionado de películas porno, Max le muestra las imágenes de Videodrome y la joven queda tan profundamente impresionada que decide ir a Pittsburg para hacer una prueba con ellos. A partir de este momento, nunca más volveremos a ver al personaje de Nicki fuera de la pantalla televisiva.

A medida que se va desarrollando la acción, las pistas conducen a Max hacia Brian O’Blivion, un intelectual que aparece en la pantalla de la televisión proclamando la llegada de un nuevo mundo virtual representado por la imagen de vídeo. Será el mismo O’Blivion quien le descubrirá a Max el peligro de Videodrome: las emisiones están concebidas para crear un cáncer en el cerebro que provoca las alucinaciones. Pero su teoría es que el tumor no es maligno, sino un nuevo órgano en el cerebro, el cual está evolucionando para asimilar el bombardeo de imágenes que la humanidad recibe día a día. Pero la pregunta acerca de quién controla

en *Videodrome*  
todo acto sexual transcurre  
en/cerca  
de la pantalla del televisor

Videodrome no se resuelve hasta que Max recibe la visita de Barry Convex, quien le explica que no es Videodrome lo que causa el tumor, sino una señal subliminal destinada a controlar el pensamiento de

los televidentes, empezando por él mismo, a quien programan para asesinar a sus socios y a la doctora O’Blivion (hija de Brian O’Blivion). Tras estos dos acontecimientos, Max es “desprogramado” y su misión se ve trastocada: ahora debe matar a Barry y Harlan. Tras el cumplimiento de las órdenes y otra vez frente a un televisor, Nicki le incita a continuar con su transformación y le indica que debe morir para dejar paso a la “nueva carne”. Finalmente, Max se suicida al grito de «*Larga vida a la Nueva Carne*».

Lo que nos interesa destacar de esta película, al igual que ocurre en *eXistenZ*, es la peculiar visión del cineasta acerca de la interrelación o fusión entre el cuerpo orgánico y la tecnología. En este film, Cronenberg acuña el concepto de la “Nueva Carne” para aludir al proceso transformativo del sujeto en relación con lo tecnológico. Se trata de un proceso que funciona a partir de la confusión entre realidad y alucinación, entre realidad y virtualidad, pero lo que nos interesa destacar aquí es la constatación de que, tal como sucede en *eXistenZ*, donde el placer está mediado por un juego de realidad virtual, los personajes de *Videodrome* experimentan la sexualidad interactuando con los objetos tecnológicos que les rodean. En efecto, todo acto sexual que se desarrolla en la película transcurre en la

pantalla del televisor, o cerca de él. La interacción con estos objetos inanimados gobierna la sexualidad cotidiana de Max. En una de las escenas del film, la televisión empieza a vibrar como un ser orgánico. Actúa como su amada, siente la caricia de Max, se estremece y palpita. La imagen de Nicki le apela para que se una a ella y Max besa la pantalla en una fusión entre lo humano y la máquina. La imagen sugiere el establecimiento de algo muy visceral con la tecnología: la relación sexual. En otro momento, Max golpea con un látigo el televisor palpitante, en cuya pantalla aparecen Nicki y una madura directora de cine porno, amiga de Max.

Pero, si la máquina —la televisión— resulta un híbrido entre lo humano y lo artificial, ocurrirá algo similar con el cuerpo de Max, cuyo vientre se transformará en un reproductor de video. En una significativa escena, en la que nuestro protagonista descubre que Harlan es cómplice de Barry Convex, Max sufre una simbólica violación, al serle introducida en su vientre una cinta de video: «*Quiero que te abras, Max. Ábrete a mí*». Ante estas palabras de Barry, se abre una hendidura en el vientre de Max donde le introduce la cinta de video para controlar sus acciones. Esta unión tecno-orgánica, como veremos, se repite posteriormente en *eXistenZ*, donde los personajes introducen en su cuerpo vainas bio-tecnológicas para entrar en el videojuego. El film se cierra, insistimos, con una metáfora que condensa esta idea de simbiosis entre carne y tecnología cuando Max ve su propio suicidio en la pantalla y, acto seguido, lo ejecuta. Es el mismo escenario, una anticipación que nos ofrece el relato dada desde el discurso de otro personaje, Nicki, que a su vez se muestra en la pantalla, también *descorporeizada*. El nexo de unión entre el universo real y el catódico se establece de manera radical en este final, al presentar el suicidio de Max en ambos mundos.

Nos gustaría, en este punto, aportar una breve reflexión de lo que consideramos que aporta la película en materia de género. Nos planteamos hasta qué punto se revela problemática la identidad sexual del protagonista, Max, cuando se convierte en una víctima de Videodrome. La mutación que su cuerpo va sufriendo a lo largo del film —la hendidura en el estómago, con forma intencionadamente vaginal— así como las distintas penetraciones a las que no puede resistirse: primero la pistola que se introduce en la hendidura y, posteriormente, la cinta de video, ponen en evidencia la castración del protagonista, tal como ha sugerido Kaufman (2000). La imagen de la mujer castrada, que en la cultura occidental nos preserva de la ilusión de que existe una imagen completa (representada por la masculinidad), es denegada en *Videodrome*. En efecto, Max Renn ha sido utilizado por Videodrome, pero no adquiere conciencia de ello hasta que observa, con esa expresión de angustia, la hendidura en su cuerpo y se da cuenta de su propia castración.

Por otra parte, y como hemos apuntado, el cuerpo de Nicki, desde el momento en que entra en Videodrome, no aparecerá jamás fuera de la pantalla. Sin embargo, su imagen no estará construida para el consumo pasivo de Max. Su imagen *descorporeizada* adquirirá un nuevo estatuto: el virtual, lo cual la coloca en un nivel mucho más complejo y que trasciende el concepto espectacular característico de la imagen electrónica y fractura la noción del espectador estático e inmóvil, seguro frente a la pantalla, planteando una relación interactiva con la imagen. Podemos afirmar que, en este sentido, el universo alucinatorio en el que está inserta Nicki (y en el que se introduce Max) conecta más con la cultura digital que con la analógica, con las posibilidades que la realidad virtual promete ofrecernos. Esta misma idea

aparecerá profundamente desarrollada en *eXistenZ*, a través de la interacción dentro del videojuego de realidad virtual.

### 3. Biopuerto a lo virtual

La película *eXistenZ* comienza con la presentación en exclusiva del nuevo videojuego de la corporación Investigaciones Antena: *eXistenZ*, un juego de realidad virtual situado en un futuro no muy lejano y que aparece emparentado con los interactivos videojuegos contemporáneos. El funcionamiento del juego es relativamente sencillo: se juega en grupo, conectándose mediante un biopuerto —una hendidura en la espina dorsal de los jugadores— a una “vaina de Metaflesh” (“Metacarne”), una especie de consola tecno-orgánica contenedora del “software” o soporte en el que se almacena la información. Una vez conectados a la vaina, los jugadores acceden a un portal de realidad virtual, sin cables ni ordenadores o pantallas, simplemente descargando el juego directamente en el cuerpo a través de una especie de cordón umbilical. La apariencia de las vainas génicas poco tiene que ver con nuestras actuales consolas: reaccionan y parecen cobrar vida cuando se ponen en funcionamiento, produciendo una serie de sonidos semejantes a los que se ocasionan en los procesos de succión y digestión del cuerpo humano. Tal

en *eXistenZ* los jugadores acceden a un portal de realidad virtual sin cables ni ordenadores o pantallas, simplemente descargando el juego directamente en el cuerpo

como ha advertido Laura Borràs (2003), la vaina se asimila explícitamente a un órgano sexual femenino y actúa como una especie de *joystick* que se activa apretando un pequeño botón que evoca, sin duda alguna, un pezón.

La primera escena nos sitúa en una pequeña iglesia donde se congrega un selecto público que se muestra fascinado ante la presencia de Allegra Geller, creadora del juego y señalada como la mejor diseñadora de videojuegos del mundo. Entre los asistentes al evento, vemos a Ted Pikul, un joven ejecutivo en prácticas adscrito al Departamento de Márketing a quien se le ha asignado la extravagante tarea de ser el guardaespaldas de Allegra. Una vez los jugadores se han conectado a la “vaina maestra” —el prototipo del juego— Allegra activa la vaina, acariciándola extáticamente con sus dedos. Pero en ese preciso instante, sufre un atentado terrorista. Un joven que ha logrado violar el control de seguridad con una pistola hecha de huesos y cartílagos de animales (que nos recuerda la pistola de Videodrome), dispara a la diseñadora en el hombro hiriéndola. Ante el pánico general, Allegra escapa apresuradamente con la ayuda de Pikul iniciando una huida desesperada de los terroristas anti-juegos virtuales, autodenominados “realistas”. El espectador todavía no lo sabe, pero ellos ya están inmersos en la lógica del videojuego. La pareja se refugia en un pequeño motel. Allegra necesita comprobar si la vaina maestra está enferma o ha sufrido algún tipo de daño ocasionado por el atentado terrorista y convence a Pikul para que se haga un biopuerto. Contra los temores del joven ante la delicada operación

de instalación del biopuerto —temor a quedar parálítico o ser infectado en el transcurso de la operación— Allegra le convence no sólo diciéndole que la operación es sumamente sencilla e inocua, sino también animándole a que «*escape de su jaula*», de la jaula de su cuerpo. Finalmente, el joven accede y Allegra lo conduce en medio de la noche hasta una gasolinera cercana, donde un ilegal y primerizo instalador llamado Gas, tentado por la millonaria recompensa a quien asesine a la diseñadora y destruya su juego, le implanta un biopuerto defectuoso, generando una grave infección en la vaina. Ted consigue matar al farsante, antes de que éste mate a Allegra, escapando juntos hasta una antigua estación de esquí, donde los científicos de Investigaciones Antena reimplantan el biopuerto a Ted y operan a la vaina infectada. Ahora ya sí pueden entrar en el juego a través del biopuerto, del cuerpo entendido como receptáculo, orificio, puerto de entrada a otra dimensión, canal de conexión entre lo real y lo virtual. Pero en este punto debemos advertir que, como ocurría en *Videodrome* la fusión tecno-orgánica tiene visos eróticos, visos que De Lauretis (2010) ha interpretado como la representación de una «nueva economía sexual» del cuerpo humano en la que el biopuerto asume funciones erógenas. Ahora bien, como ha subrayado la autora, lo interesante del biopuerto es que consigue volver al revés la vieja economía del cuerpo: en tanto producto que cualquiera puede adquirir y hacerse implantar en su propio cuerpo, la anatomía deja de ser el destino y la sexualidad se separa de la naturaleza y la reproducción. Como sugiere Allegra en el filme, sin el biopuerto los sentidos se adormecen, no hay excitación sexual y todo parece mucho más aburrido. La película apunta hacia esta idea que aparece en el texto de De Lauretis (2010) y que nos hace pensar que el instinto sexual no tiene su origen en el cuerpo físico como tal, sino en la estructura psíquica que sustenta el deseo: la fantasía. Primera conexión a *eXistenZ*.

Tumbados sobre las camas del cuarto de invitados del amigo de Allegra, el científico de Investigaciones Antena, Ted y Allegra se conectan a la vaina y sus cuerpos devienen virtuales en lo que parece ser una pequeña tienda de videojuegos. El dueño del comercio les vende unas pequeñas vainas que son la entrada a otro mundo virtual localizado en el interior del juego. Las vainas son tan diminutas que se introducen completamente en los biopuertos de sus avatares, en sus cuerpos, produciendo un repentino e incontrolable efecto afrodisíaco. La apasionada escena de sexo entre los dobles virtuales —de la que ambos se sienten tan enajenados— resulta ser un paso previo para el avance del juego. Pese a las quejas de Ted, que ya no se siente dueño de su cuerpo, el rol del personaje y la estructura del juego mandan sobre su propia voluntad. Pasa al segundo nivel.

Por corte directo accedemos a un nuevo nivel dentro del juego. El escenario es una factoría de pescado en la que Ted, convertido en un improvisado obrero, tiene la extraña misión de extraer las vísceras de los pescados mutantes a partir de las cuales se fabrican las vainas génicas. Si en la secuencia anterior, el avance del juego residía en la entrega del cuerpo —de los avatares— a la pasión amorosa, en este punto, Ted se convierte en un habilidoso trabajador manual, asumiendo el rol que el juego le ha asignado y del que no puede escapar si quiere seguir avanzando, tal como se pone de manifiesto en el bucle temporal (característica de los videojuegos) en el que cae con su compañero de trabajo cuando, ajeno al rol asignado, se revela sorprendido ante una habilidad que él mismo desconocía. También Allegra ha sido trasladada a ese nivel. Al encontrarse con ella, Ted se

queja de que el juego les haya transportado a un lugar tan grotesco y se muestra incrédulo ante la posibilidad de que las vainas, esos objetos de lujo cuya tecnología se revela tan sofisticada y a los que sus cuerpos reales están conectados, puedan estar fabricadas a partir de materiales tan ínfimos y desagradables. De la misma manera, no le entra en la cabeza que la existencia prometida del juego no sea la de una fantasía agradable, una aventura heroica sino la de un obrero dedicado a un trabajo que le resulta repulsivo y alienante. Si el deseo del acomodaticio jugador de realidad virtual es la huida de la realidad circundante, el deseo de vivir una fantasía lo más lejana posible a lo real, lo que en este juego —y en este film— parece imponerse es la emergencia de esa exclusión reprimida: el mundo de la producción y de las condiciones sociales sobre las que se asienta el capitalismo consumado.

En la siguiente secuencia, Ted y Allegra acuden a la cantina china tras sus respectivos turnos de trabajo y, aconsejados por el camarero, piden el ‘menú especial’ de la casa, compuesto por una salamandra mutante, un pequeño y gracioso animal con el que habían estado jugando en una de las primeras secuencias. A pesar de la angustia provocada por el terrible descubrimiento, Ted se ve arrastrado por un irrefrenable impulso<sup>1</sup> a devorar a la perqueña criatura descubriendo que, debajo de esa carne tan sabrosa se encuentran las piezas del rompecabezas —una pistola compuesta por huesos y cartílagos animales muy similar a la utilizada por el terrorista al principio del film—. Por fin se desvela la verdadera identidad de su personaje: el de asesino del grupo enemigo de Allegra. El juego se va desarrollando como si se tratara de una verdadera trama de espionaje industrial en la que Ted, habiéndose hecho pasar por el protector de Allegra, se revela como el asesino infiltrado cuya misión es acabar con la diseñadora. Pero ella, en definitiva, es la diseñadora, la profunda conocedora del juego y, por tanto, la que sabía quien era Ted en realidad. Adelantándose a su enemigo, acaba con él y gana el juego. *Game over*.

Resulta interesante detenerse un momento antes de volver a la realidad para observar cómo los roles de género permanecen invertidos en *eXistenZ*: aunque en la película, como veremos, Allegra no es la gran diseñadora que creíamos sino sólo una aventajada aprendiz, en el juego interpreta una genial y exitosa empresaria, mientras que Ted es un ejecutivo de tres al cuarto que desconoce los entresijos de la corporación y que, para más *inrri*, resulta un tanto inhibido sexualmente: se muestra rehacio a la implantación del biopuerto y, a consecuencia de ello, no ha conocido los placeres que la vaina puede proporcionar. Ted se deja guiar constantemente por Allegra quien conduce la acción en todo momento y quien, hacia el final, gana el juego matándolo, y se muestra absolutamente indiferente hacia el romance que había surgido entre ambos. Sin embargo, como advierte De Lauretis (2010), la relación que ella mantiene con la vaina está planteada en términos maternos, se refiere a ella como «*mi pequeña*» e intenta protegerla de todo mal exterior.

En la escena siguiente nos encontramos nuevamente en la pequeña iglesia. Pero esta vez los jugadores, entre los que se encuentran Ted y Allegra, no están conectados a través de las vainas, sino mediante unos cascos más convencionales de Realidad Virtual. La estructura de *mise-en-abîme* en la que hemos sido introducidos, como espectadores de la película, explica lo que ha sucedido: se

---

<sup>1</sup> De nuevo, la sujeción a la estructura del juego que anula su agencia.



trata de un juego dentro de otro. La película comenzaba con la presentación de *eXistenZ* y la posterior conexión de Ted y Allegra al juego, pero lo que nosotros no sabíamos era que todos los personajes que allí aparecían estaban ya conectados a *transCendenZ*, otro juego que ya había dado comienzo anteriormente. Allegra y Ted aparecen aquí como los terroristas fanáticos que desean acabar con los videojuegos y, tras asesinar al ¿verdadero? diseñador de *transCendenZ* y arremeter contra los jugadores allí reunidos, el final de la película nos abre otro interrogante: ¿Estamos todavía en el juego?.

#### 4. A modo de conclusión

En el presente trabajo hemos analizado dos películas que consideramos indicativas del impacto de las revoluciones tecnológicas en el imaginario fílmico: *Videodrome* (1982), realizada en pleno auge de la tecnología analógica del video y la TV, y *eXistenZ* (1999), donde se retoman los mismos asuntos ahora bajo la influencia temática de la realidad virtual, propio de la cultura digital. Con nuestro análisis hemos pretendido trazar la conexión que existe entre lo que se plantea en la película de los ochenta y lo que podemos encontrar en un film como *eXistenZ*. Las dos películas plantean la irrupción de las tecnologías —la electrónica y la digital— en el contexto de una hipotética sociedad futura adicta a la televisión, en el caso de la primera; a los videojuegos y la realidad virtual, en la segunda. Paralelamente, ambos films indagan en la disrupción de las dicotomías sujeto-objeto, masculino-femenino, planteando paralelamente una ruptura de las fronteras entre la realidad y la ficción. Los films de Cronenberg plantean la alternativa de la fusión entre el ser humano y la tecnología, una suerte de hibridación tecno-orgánica en la que surge, paralelamente, la confusión entre los géneros (masculino-femenino), así como, en otro orden de cosas, la hibridación temática que puebla el texto fílmico de cuestiones procedentes de otros medios. En este sentido, el cine de Cronenberg nos plantea tanto la problemática del sujeto como los desafíos de la cambiante cultura mediática.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BORRÀS CASTANYER, L. (2003): *eXistenZ*, de David Cronenberg: ciberficciones para la posthumanidad, en *Digithum* nº5. *Revista digital d'humanitats*.
- CASAS, Q. (coord.) (2006): *David Cronenberg. Los misterios del organismo*, San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- DE LAURETIS, T. (2010): "Becoming Inorganic: Cronenberg's *eXistenZ*, Virtuality, and the Death Drive", en *Freud's drive: Psychoanalysis, Literature and Film*, New York: Palgrave Macmillan.
- GONZÁLEZ-FIERRO SANTOS, J. M. (1999): *David Cronenberg. La estética de la carne*, Madrid: Nuer.
- GRUNBERG, S. (1992): *David Cronenberg*, Paris: Editions De L'étoile.
- HARAWAY, D. (1995): *Manifiesto para cyborgs*, Valencia: Episteme, Colección Eutopías-Documentos de trabajo.
- KAUFFMAN, Linda S. (2000): *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Madrid: Cátedra.

LÓPEZ MARTÍN, F. (1999): *David Cronenberg: eXistenZ, el placer de lo siniestro*, Valencia: Ediciones de La mirada.